حزمة مجانية · مواقع سينمائية يقودها التمرير

الموقع الذي
يطير بالتمرير

خمسة برومتات تبني موقعاً تتحرك فيه الكاميرا مع إصبعك — بلا Three.js وبلا مكتبة ثلاثية الأبعاد.

والسر أبسط بكثير مما يبدو: ليس ثلاثي الأبعاد أصلاً.

FALEH ALREWELI · FALEH.CLOUD · 2026

قبل ما تبدأ

الحقيقة أولاً: هذا ليس ثلاثي الأبعاد

«التمرير ثلاثي الأبعاد» الذي انتشر ليس Three.js ولا WebGL ولا نموذجاً مجسّماً. هو سحب تسلسل صور على لوحة رسم: مقطع فيديو قصير يُصدَّر إلى نحو 180 صورة مرقّمة، تُحمَّل كلها مسبقاً، والصورة المرسومة على اللوحة تُختار حسب موضع التمرير.

فحين تمرّر للأسفل يتقدّم المقطع، وحين ترجع للأعلى يرجع. الإحساس ثلاثي الأبعاد يأتي من الفيديو نفسه لا من الكود. والكود سطور قليلة تربط رقم الصورة بموضع التمرير.

> **وهذا خبر جيد:** معناه أن جودة موقعك تعتمد على جودة مقطع واحد، لا على إتقان مكتبة ثلاثية الأبعاد. وأن الموقع يعمل على أي جهاز بلا بطاقة رسوميات.

الأرقام

البند	الرقم
مقطع 10 ثوانٍ بدقة 720p	≈ 65 وحدة رصيد
مقطع 30 ثانية بنفس الدقة	≈ 195 وحدة
عدد الصور من مقطع 6 ثوانٍ	≈ 180 صورة
حجم الصور بعد الضغط	3–6 ميجابايت

التكلفة خطية تماماً مع المدة – فالمسودة القصيرة تختبر الحركة بجزء بسيط من التكلفة.

الوصفة: خمس خطوات

١ · صورة بطل واحدة قبل أي شيء

ولّد صورة واحدة للمشهد، ثم **مرّرها كصورة بداية لكل مقطع تولّده بعدها**. هذي الخطوة وحدها هي الفرق بين موقع يبدو مصمَّماً وموقع يبدو مجموعة مقاطع لأشياء متشابهة لا متطابقة.

٢ · مقطع واحد متصل

لا تولّد أربعة مقاطع وتخيطها. توليدة واحدة طويلة تعطيك رحلة متصلة بلا وصلات ولا انحراف في الاستمرارية. هذا هو السبب الأول لاختيار نموذج يدعم مدداً طويلة.

٣ · التصدير إلى صور

استخرج الصور بـ`ffmpeg`، ورقّمها بصيغة ثابتة الطول. الضغط هنا مهم: 180 صورة غير مضغوطة تعني موقعاً لا يُفتح.

٤ · محرك السحب

صفحة تحمّل الصور كلها مسبقاً، وتربط موضع التمرير برقم الصورة، وترسم على لوحة بعرض الشاشة. مع مؤشر تحميل حتى تكتمل الصور — وإلا رأى الزائر لوحة بيضاء.

٥ · النشر والتحقق

انشر، ثم **افحص على جهاز حقيقي**. السحب يبدو ممتازاً على جهاز المطوّر وقد يتقطّع على هاتف متوسط.

PROMPT 01

صورة البطل

```
Generate ONE hero still. Everything else in this build will
reference it.

Scene: [WHAT — e.g. an isometric cutaway of a modern coffee roastery].
Style: [STYLE — e.g. clean architectural diorama, matte materials,
soft global illumination].
Camera: wide establishing shot, slightly elevated, subject centred
with generous empty space on the lower left.
Palette: [TWO OR THREE HEX COLOURS from your brand].
Light: single soft key from upper left, gentle ambient fill.

16:9, highest quality available. No text anywhere in the image.
No people unless specified.

Keep this generation's job id. Pass it as the start reference on
every clip from now on.
```

لماذا يعمل: صورة البطل هي هوية موقعك البصرية. تمريرها كمرجع في كل توليدة لاحقة يجعل كل لقطة تبدو من نفس العالم – وهذا الفرق الأكبر بين موقع محترف وموقع مفكّك. والمساحة الفارغة أسفل اليسار مقصودة: هناك سيجلس النص لاحقاً بلا أن يغطي ما دفعتَ لتوليده.

PROMPT 02

رحلة الكاميرا

```
Create ONE continuous camera move. No cuts.

Mode: the reference-accepting mode. Pass the hero image job id as
the start reference.
Duration: 6 seconds. Resolution: 720p. Aspect: 16:9.

Motion: a single slow push forward, from the wide establishing view
into [THE DESTINATION — e.g. through the roastery door and up to
the counter]. Constant speed, no easing, no stops.

The camera never cuts, never rotates on its axis, and never changes
speed. Everything in frame stays physically consistent for the whole
take.

No text, no captions, no logos, no lens flares, no film grain.
```

لماذا يعمل: سرعة ثابتة بلا تسارع – لأن التمرير هو الذي سيتحكم بالإيقاع لاحقاً. أي تسارع داخل المقطع نفسه يصطدم بحركة إصبع الزائر فيبدو الموقع «مطاطياً». وست ثوانٍ كافية: تعطي نحو 180 صورة، وهي المدى الذي يشعر فيه التمرير سلساً بلا أن يثقل التحميل.

التصدير والضغط

```
Extract the clip into a numbered image sequence and compress it
for the web.

1. Extract at 30fps into zero-padded filenames:
   frames/frame_0001.jpg ... frame_0180.jpg

2. Resize so the longest side is 1600px — larger is wasted on a
   scroll canvas.

3. Compress to JPEG quality 72. Report the total folder size.
   If the total is over 6 MB, drop to every second frame (90 frames)
   and report the new size.

4. Print a manifest: frame count, dimensions, total bytes.

Use ffmpeg. Do not use a video element — this build paints frames
to a canvas.
```

لماذا يعمل: عدد الصور يقايض السلاسة بالحجم. 180 صورة تعطي سحباً حريرياً لكن قد تثقّل الهاتف؛ 90 صورة تبقى سلسة وتنصّف الحجم. حدد السقف بالميجابايت لا بعدد الصور — ودع الأداة تقرر.

PROMPT 04

محرك السحب

```
Build a single HTML page that scrubs the frame sequence with
scroll.

Structure:
- A tall scroll container (about 400vh) that provides the scroll
  distance.
- A sticky full-viewport canvas inside it.
- Preload every frame into an array before showing anything.
- Show a minimal progress indicator while preloading. Never show
  an empty canvas.

Scrub logic:
- Map scroll progress through the container (0 to 1) to a frame
  index (0 to N-1).
- Draw the current frame to the canvas on every scroll, using
  requestAnimationFrame — never draw directly in the scroll handler.
- Cover-fit the image to the canvas so it fills any screen ratio
  without distortion.

Overlay text:
- Place headline copy in the lower-left third, over a soft dark
  gradient scrim so it stays readable and never covers the subject.

Handle window resize by re-fitting the canvas without reloading
frames. No external libraries.
```

لماذا يعمل: الرسم داخل معالج التمرير مباشرةً هو سبب التقطّع الأول في هذي المواقع — المتصفح يستدعيه عشرات المرات في الثانية. **اربطه بـrequestAnimationFrame** فيرسم مرة واحدة لكل إطار عرض. والتحميل المسبق الكامل قبل الإظهار غير قابل للتفاوض: بلا مؤشر تحميل يرى الزائر لوحة بيضاء ويغادر.

النشر والتحقق

```
Deploy the page and verify it properly.

1. Deploy to a static host. Confirm the live URL returns 200 and
   that a sample frame file also returns 200 — a broken frame path
   is the most common silent failure.

2. Verify on a real device, not just the desktop browser:
   - Does the first paint show the progress indicator, never a
     blank canvas?
   - Does scrolling back up run the clip backwards smoothly?
   - Is the headline readable over the brightest frame in the
     sequence?

3. Report total page weight and time to first frame.

Do not judge smoothness from a screen recording of the dev machine.
```

لماذا يعمل: مصيدة مهمة عند الاختبار المحلي: خادم بايثون البسيط لا يدعم طلبات المدى الجزئي، فيفشل السحب محلياً بينما يعمل تماماً بعد النشر. استخدم خادماً يدعمها، أو انشر مباشرةً واختبر على الرابط الحي — ولا تضيّع ساعة في تصحيح عطل غير موجود.

صفحة المصائد

١. السحب يفشل محلياً وينجح منشوراً

خادم التطوير البسيط في بايثون لا يدعم طلبات المدى الجزئي، فيتعطّل السحب على جهازك بينما الكود سليم تماماً. اختبر على الرابط الحي أو بخادم يدعمها.

٢. لقطات جناح المتصفح تكذب

لقطة الشاشة داخل بيئة التطوير قد تُظهر نتيجة مختلفة عن الصفحة الحقيقية. المرجع عند الشك هو رندر بمتصفح حقيقي بلا واجهة.

٣. الخط الخارجي لا يُحمَّل وقت الرندر

إن كنت ستحوّل الصفحة إلى فيديو أو صورة لاحقاً، **ضمّن الخط داخل الصفحة نفسها**. الرابط الخارجي لا يراه المُرندِر فيخرج خط بديل، ويظهر التصميم مكسوراً بلا رسالة خطأ.

٤. اتجاه RTL على وسم الصفحة الجذر

وضعه على الوسم الجذر يقلب نظام إحداثيات الرسوم، وقد يُخرج نتيجة سوداء بالكامل في بعض المُرندِرات. اجعل الجذر افتراضياً وضع الاتجاه على عناصر النص وحدها.

٥. النص فوق البطل يُهدر ما دفعتَ عليه

النص الكبير في وسط الشاشة يغطي بالضبط الشيء الذي ولّدته. ضعه في الثلث السفلي مع تدرّج معتم خفيف تحته – يبقى مقروءاً ويبقى المشهد ظاهراً.

الخاتمة

الخلاصة في أربعة أسطر

1. **ليس ثلاثي الأبعاد** – سحب صور على لوحة، والإحساس يأتي من الفيديو.
2. **صورة بطل واحدة** تُمرَّر كمرجع في كل توليدة – هذا هو التماسك.
3. **مقطع واحد متصل** لا أربعة مخيطة.
4. **الحكم على جهاز حقيقي** لا على جهاز المطوّر.

وش بعد؟

هذي الحزمة تبني **الواجهة**. والحزم الأخرى تبني ما حولها: إعلان المنتج الذي يسوّق له، والنظام الذي ينشر عنه يومياً بلا تدخل.

faleh.cloud – كل الحزم والأدوات

@falehstudio – ما ينتجه هذا النظام يومياً